

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh bagi dunia olahraga, khususnya dalam menciptakan cabang olahraga baru berbasis teknologi yang dikenal dengan *esports* (*electronic sports*). Istilah *esports* sendiri menggambarkan permainan *video game* yang bersifat kompetitif sehingga membutuhkan tenaga atlet profesional untuk bersaing dibidangnya. (Ria Restika, 2018. Dalam esportsnesia.com. Diakses 06 Maret 2020). Dengan adanya kebutuhan tersebut, maka berkembangnya pula usaha yang dilakukan oleh berbagai perusahaan swasta maupun pemerintah untuk membuat sebuah tempat pelatihan *esports* dalam mendukung dan mengasah kemampuan para atlet yang menekuni *esports* agar bisa mengikuti kompetisi secara profesional.

Sebuah tempat pelatihan *esports* dikenal pula dengan sebutan *Esports Training Center* yang merupakan sebuah wadah sebagai sarana pelatihan bagi para atlet *esports* untuk memiliki fungsi untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan melalui sebuah permainan berbasis online sebagai platform untuk memperoleh keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah melalui media elektronik. (Tim Aegis, 2019. Dalam detikInet. Diakses 03 Februari 2020).

Berdasarkan hasil survei oleh lembaga APJII, menyatakan bahwa Jawa Barat memiliki potensi mencapai 41 % dalam perannya untuk mengembangkan *esports* di Indonesia. (Eneng Reni Nuraisyah Jamil, 2019. Dalam ayobandung.com. diakses pada 03 Februari 2020). Dalam pengembangan olahraga *esports* di Jawa Barat, beberapa perusahaan swasta pun mengadakan kompetisi tingkat provinsi seperti kompetisi *Wifi.Id e-Sport Competition 2018* dan *First Warriors* yang bertujuan untuk mengembangkan *esports* dan melahirkan *player-player* yang berprestasi bagi Jawa Barat. (Astri Agustina, 2018. Dalam bandungmerdeka.com. Diakses 03 Februari 2020).

Dengan adanya perkembangan *esports* di berbagai belahan dunia, kini cabang olahraga ini telah memiliki berbagai jenis dan nama permainan yang diminati oleh penggemarnya. Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh DSResearch & Hybrid.co.id bekerjasama dengan JakPat (2019) mengenai penggolongan pada permainan *esports*, menyatakan bahwa permainan *esports* dapat golongkan berdasarkan jenis perangkat digital yang digunakan dan nama permainan yang digemari oleh pemainnya dan sedang populer dipertandingkan pada acara turnamen *esports*.

Disamping kebutuhan fasilitas teknologi untuk membantu kegiatan *esports* dalam bentuk sebuah perangkat/alat bantu, terdapat kebutuhan teknis berupa desain pengolahan pada pencahayaan dan akustik ruang yang dapat menunjang kegiatan permainan. Sesuai dengan pernyataan berbagai atlet profesional *esports*, seperti Bill Mikail sebagai atlet profesional *Counter Strike*, bahwa akustik eksterior dan interior dapat mempengaruhi psikologis atlet dalam berkonsentrasi saat melakukan sesi latihan maupun sesi pertandingan dalam sebuah turnamen. (Mike Stubb, 2017. Dalam redbull.com. Diakses 06 Maret 2020). Tidak kalah pentingnya efek psikologis yang terbentuk dari teknik pencahayaan ruang terhadap pengguna ruang bahwa intensitas dan warna cahaya dapat mempengaruhi emosi dan produktivitas pengguna ruang itu sendiri. (Hoffmann et al. 2008; Gomicka, 2006. Dalam C. Mohiyeddini, M.Eysenck, S.Bauer. 2013).

Oleh karena banyaknya keterkaitan masalah di atas, penulis membuat penyelesaian masalah dengan membuat sebuah perancangan *Esports Training Center* di Bandung dengan tujuan merancang tempat pelatihan *esports* dengan kebutuhan teknis ruang yang ditunjang dengan fasilitas teknologi untuk memberikan kenyamanan dan kebutuhan para pemain untuk mengatur polapelatihannya serta memperkenalkan kepada masyarakat sebuah sarana hiburan berteknologi yang menyegarkan dalam bidang olahraga.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat teridentifikasi masalah yang menjadi pertimbangan untuk membuat sebuah perancangan baru *Esports Training Center* di Kota Bandung, diantaranya :

- Pengolahan dan zonasi ruang pada interior bangunan pelatihan *esports* yang tidak terdesain berdasarkan kebutuhan teknologi ruang dan jenis permainannya.
- Kecenderungan tempat permainan dan pelatihan *esports* yang tidak memperhatikan penerapan sistem teknis interior ruangan yang disesuaikan dengan aktivitas permainan *esports* serta dapat memberikan pengaruh psikologis oleh ruang terhadap pemain.
- Pengolahan bentuk implementasi desain terkait aktivitas pelatihan pada fasilitas *esport*

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang zonasi dan olah ruang dalam interior bangunan *esports training center* ini berdasarkan kebutuhan fasilitas teknologi dan jenis permainan pada setiap ruangnya ?
- Bagaimana merancang sistem teknis ruang berdasarkan standar kebutuhan ruang permainan serta kebutuhan teknis yang dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap pemainnya ?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan baru *Esports Training Center* adalah untuk menciptakan perancangan tempat pelatihan *esports* yang dapat memenuhi kebutuhan pemain *esports* dengan memfasilitasi tempat pelatihan dalam bentuk perancangan interior yang dibutuhkan untuk menunjang produktivitas pola pelatihan atlet *esports* di Bandung dengan memperhatikan dan memperlakukan pemain *esports* sesuai dengan kebutuhan ruang dalam bidang pelatihannya.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Adapun sasaran perancangan baru *Esports Training Center* yang dituju yakni agar pemain *esports* di Bandung dapat mengembangkan bakatnya untuk menjadi pemain profesional serta meningkatkan produktivitas dalam sesi pelatihan *esports* dengan pengolahan elemen pembentuk ruang berupa sistem pencahayaan berdasarkan kebutuhan ruang yang dapat memengaruhi psikologis pengguna ruangnya, pengolahan sistem akustik berdasarkan kenyamanan pemain, dan pengolahan zonasi ruang yang disesuaikan berdasarkan kondisi eksisting bangunan dan kebutuhan teknologi yang digunakan pada bangunan *Esports Training Center* tersebut.

1.5 Batasan Perancangan

- Perancangan interior *E-sports Training Center* ini memiliki dua lantai pada bangunannya dengan total luas $\pm 5.016 \text{ m}^2$
- Lokasi bangunan untuk perancangan *Esports Training Center* ini berlokasi di Jl. Sumatra, Babakan Ciamis, Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat dengan kondisi lingkungan yang dipadati oleh berbagai bangunan publik dengan aktivitas penduduk urban seperti Hotel Aryaduta Bandung yang terletak pada bagian utara bangunan, Taman Lalu Lintas yang terletak pada bagian timur bangunan, Circle – K & Beer Store yang terletak pada bagian barat bangunan, serta Mess KUMDAM II / SLW yang terletak pada bagian selatan bangunan perancangan.
- Perancangan ruang yang berhubungan dengan aktivitas *Esports Training Center* yaitu dapat memfasilitasi kegiatan pelatihan atlet *esports* yang melakukan program pelatihan serta memberikan sarana tempat hiburan untuk penggemar *esports*.
- Jenis permainan yang disediakan pada *Esports Training Center* berfokus pada *video game online* berupa perangkat PC dan *mobile* dengan kategori jenis permainan regu seperti PUBG dan Dota 2 serta *Mobile Legend* dan *PUBG Mobile*, kemudian perangkat *console* dan VR (*Virtual Reality*) dengan kategori permainan personal seperti FIFA, PES, dan Onward.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat bagi Masyarakat/Komunitas

- Mengenalkan berbagai kegiatan serta dampak positif dan negatif dari kegiatan *esports* itu sendiri.
- Memberikan lapangan kerja baru dan pengetahuan lebih luas mengenai *esports*.
- Pemain *esports* dapat memiliki wadah dengan fasilitas yang memadai untuk mengembangkan bakat secara profesional serta memiliki sarana untuk bersosialisasi dengan pemain lainnya.
- Meningkatkan produktifitas pemain *esports* dengan teknologi pendukung permainan dan teknologi dalam ruang pelatihan tersebut.

1.6.2 Manfaat bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

- Menghasilkan sumber daya manusia yang sesuai dengan visi-misi institusi terkait dengan teknik pengaplikasiannya di dalam lingkungan sosial.
- Dengan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka dapat meningkatkan citra dan nama baik institusi pendidikan yang disandang.

1.6.3 Manfaat bagi Bidang Keilmuan Interior

- Merealisasikan serta mengembangkan ilmu yang didapat dalam institusi pendidikan di lingkungan sosial berupa lingkungan kerja
- Meneliti dan menganalisa keadaan sosial secara langsung yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan bidang keilmuan interior.
- Meneliti dan menganalisis persyaratan dan tujuan klien di dunia nyata, mengembangkan dokumen desain dan menggambarkan diagram dan outline untuk keperluan tersebut.
- Memformulasikan perancangan awal, membuat konsep perancangan secara dua dimensi dan tiga dimensi dan membuat sketsa agar mampu menyatukan dengan kebutuhan klien dengan berdasarkan pada pengetahuan mengenai prinsip-prinsip desain dan teori tentang kebiasaan manusia.

- Memastikan bahwa perencanaan ruang dan konsep desainnya mempertimbangkan aspek keselamatan, fungsional, keindahan, serta memastikan bahwa seluruh elemen yang dirancang sesuai dengan persyaratan kesehatan dan kesehatan umum termasuk didalamnya pengkodean, aksesibilitas, lingkungan, dan petunjuk keberlangsungan.

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan adalah dengan metode pengumpulan data dengan melakukan observasi dan metode pengamatan lapangan.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi yang dilakukan digunakan sebagai studi yang dilaksanakan secara terarah, sistematis, dan terencana sesuai tujuan yang akan dicapai dengan mengamati dan mencatat seluruh kejadian dan fenomena yang terjadi dan mengacu pada syarat dan aturan dalam penelitian atau karya ilmiah. Hasil observasi ilmiah ini, dijelaskan secara teliti, tepat dan akurat, serta tidak diperbolehkan untuk ditambah atau dikurangi dan ditambahkan dengan sengaja. Data-data yang di dapat merupakan hasil survei dari salah satu *training center* lokal yakni *NXL Training Center* di BSD Green Office Park, Jl. BSD Grand Boulevard, Sampora, BSD, Tangerang, Banten dan beberapa *game center* lokal yakni *Mod Esports Arena* di Jl. Purnawarman No.24, Babakan Ciamis, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat dan Poseidon Internet Café di Jl. Menteri Supeno, Manahan, Kec. Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah.

Sebagai referensi tambahan, penulis melakukan observasi pada beberapa *game center* internasional seperti *The Pantheon* di Lot 2, The Square, One Space @, 27, Jalan USJ 25/1C, One City, 47100 Subang Jaya, Selangor, Malaysia dan *Arknemesis Gaming* di Lower Ground

Floor Ispahani Centre 123/124, High Rd Thousand Lights, Nungambakkam, Chennai, Tamil Nadu 600006, India. Dalam mendukung data survey, penulis menambahkan data hasil analisis terdapat studi preseden sebagai acuan desain dan fasilitas *eports* berskala internasional seperti *OMG Gaming House* di Shanghai China dan *Esports Stadium Arlington* di Amerika Serikat.

b. Metode Lapangan

Untuk lebih mengetahui secara jelas mengenai objek perancangan yang dikerjakan berdasarkan hasil survei lapangan terhadap studi banding dan lokasi perancangan dilakukan agar mengetahui secara langsung permasalahan serta kebutuhan penunjang kegiatan utama.

1.7.2 Analisis

Analisis yang berkaitan dengan standar-standar dalam perancangan interior dengan pengumpulan data secara primer dan sekunder untuk menunjang perancangan baru *Esports Training Center* melalui analisis organisasi dan sirkulasi ruang, aktivitas utama, luasan dan kondisi ruang, furniture penunjang kegiatan utama, penerapan material, dan pemilihan warna sesuai standar.

1.7.3 Tema dan Konsep

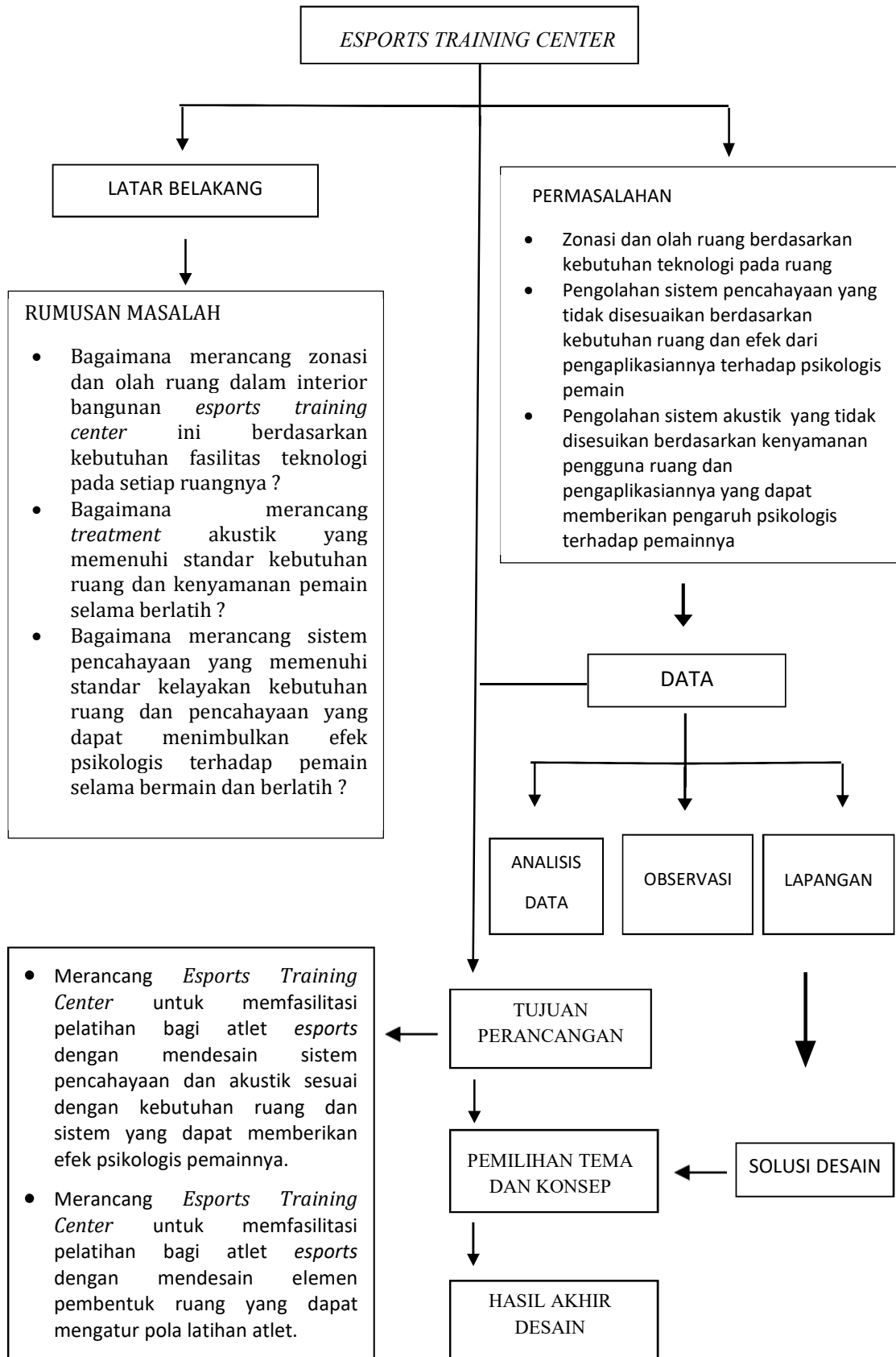
Tahap ini merupakan tahap untuk mengambil dan menentukan tema dan konsep yang akan diterapkan ke dalam perancangan sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan di dalam perancangan.

1.7.4 Output Perancangan

Hasil yang ingin didapatkan pada perancangan perancangan baru *Esports Training Center* di Bandung yaitu terciptanya kenyamanan dalam segi interior dengan menerapkan suasana ruang yang dapat mempengaruhi psikologi atlet *esports* dengan menerapkan pengolahan pada pembentuk elemen ruang dengan memperhatikan pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang, pengolahan ruang dan zonasi ruang berdasarkan jenis permainan *esports*

dan kebutuhan teknis ruang yang diperuntukan untuk para atlet *esports* selama menggunakan fasilitas bermain *esports* dan fasilitas pelatihan di dalam bangunan *Esports Training Center* ini.

1.8 Kerangka Berfikir



1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat agar penyusunan laporan perancangan lebih mudah untuk dipahami karena terdapat penjelasan yang dibahas secara mendetail pada setiap BAB-nya. Berikut sistematika pembahasan laporan perancangan :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada BAB I berisi uraian tentang pembahasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir dan sistematika perancangan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Pada BAB II berisi uraian tentang kajian literature berupa studi referensi dari berbagai media dan analisa data proyek yang akan dirancang meliputi lokasi, user, aktivitas, dan problem yang diidentifikasi dari proyek tersebut.

BAB III : ANALISA STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK, DAN ANALISA DATA

Pada BAB III berisi uraian tentang analisis data proyek perancangan. Uraian berupa analisa studi banding objek perancangan, table komparasi studi banding, deskripsi proyek perancangan, analisa site, alur sikulasi, serta bangunan eksisting perancangan. Selain itu BAB III juga membahas perbandingan studi banding sesuai data yang telah dikumpulkan serta cara implementasi kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan sesuai kesimpulan yang diambil dari hasil perbandingan studi banding objek perancangan dan pengumpulan data perancangan,

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN

Pada BAB IV berisi uraian tentang konsep perancangan yang dibuat berdasarkan analisis data proyek yang telah dikumpulkan. Uraian berupa tema dan konsep perancangan yang dilengkapi dengan uraian penjelasan dari konsep organisasi ruang, konsep

visual, dan konsep elemen pembentuk ruang studi perancangan yang dikaji. Semua konsep dan tema dijabarkan dengan jelas dan terperinci.

BAB V : KESIMPULAN

Pada BAB V berisi uraian kesimpulan dari konsep perancangan, kontribusi perancangan, dan keterbatasan wacana pengembangan desain konsep yang diterapkan pada objek perancangan.